



联系方式

手机

+86 151-5868-3656

电子邮箱

huangding2002@outlook.com

作品集页面

dingsound.cn/portfolio-vo

教育经历

2024 - 至今

伦敦艺术大学

声音艺术 (硕士)

2020 - 2024

浙江农林大学

室内与家具设计 (工学学士)

技能

- 英语 (雅思6.5) / 普通话二甲
- 声音设计 / 音频编辑 / 音乐制作
- 混音 (包括全景声)
- 配音
- Pro Tools / Logic Pro
- Waves / Fabfilter / iZotope / UVI
- Wwise

荣誉

2025

美国音频工程师协会 (AES) 会员

2023.08

第十六届中国大学生计算机设计大赛

全国三等奖 / 省级三等奖

(计算机音乐创作赛道)

2021

浙江省大学生“乡村振兴”大赛

银奖

黄鼎

我是一名声音艺术硕士专业在读学生，具备系统的音频设计与制作能力，熟悉游戏音频制作流程，具备良好的配音审美与声音叙事能力，能够独立完成语音录制、剪辑、后期包装等任务。具备使用 Pro Tools、Logic Pro 等 DAW 与 Waves、Fabfilter、iZotope RX 等效果器进行语音与音效工作的经验，善于沟通与协作，关注游戏项目中的声音表现与语音系统设计，具备参与游戏语音设计与配音执行的能力，愿意在实习中持续打磨专业技能并为团队提供稳定支持。

实习经历

2023.07 - 2023.09

杭州万像循声文化传媒有限公司

混音师、声音设计师

- 参与全景混音项目，梳理声音定位逻辑与空间氛围控制，积累了多声道音效设计经验，尝试构建沉浸式听感环境，具备声音空间表达能力。
- 积累了全景声混音的实践经验，熟悉混音技术流程与逻辑。

2023.01

杭州犀照科技有限公司

媒介实习生

- 资料整理，独立完成多个品牌推广短视频制作 (如海信)，内容成功发布至品牌新媒体平台官方账号。
- 工作中深化了对新媒体环境下短片与长片影视内容制作流程的理解。

2022.07

杭州市临安区融媒体中心

音频制作

- 为临安人民广播电台 (乐活广播) 制作两档节目 (一档直播、一档录播)，并参与策划5-6场线下晚会及系列宣传活动，深化了对广播节目制作与活动执行的理解。
- 独立为“安吉欢乐水上乐园”创作并完成30秒商业广告，作品于乐活广播调频播出。

项目经历

独立游戏项目 - 《小桶桶大冒险》

游戏声音设计

- 担任项目音频负责人，对接策划与程序，负责游戏中所有音频内容的设计与集成；
- 项目为一款像素风动作冒险游戏，预计于2025年底上线 Steam 平台，现阶段已在社交平台获得较高关注；
- 结合游戏场景与角色特性，完成包括UI音效、角色动作音、环境氛围与事件触发音效在内的系统音频设计，致力于为游戏构建个性鲜明、反馈清晰的声音语言。

2025 CiGA Game Jam - 百辞斩Resign or Die

音频音效

- 参与为期48小时的游戏创作活动，担任项目音频负责人，完成全流程声音设计与音效素材表编写工作；
- 短时间内高效完成从游戏风格确认、音效设计、实施集成到最终输出的完整音频流程，提升了团队协作与现场快速创作能力；
- 项目在上海线下站点获评为优秀作品，并入选推荐展示名单。

原创古风广播剧《香与光》

总策划 / 音频后期 / 配音监制

- 主导12期广播剧从文本结构设计、配音监制到音频交付的全流程，制定制作节奏与审听标准；
- 深度参与角色配音演员选角与试音，担任录音现场声，确保表演风格与对白节奏统一；
- 精准剪辑人物对白、环境音与音乐，熟练使用 Pro Tools 进行高标准后期处理。

原创广播剧《尾声》

音频策划 / 编剧 / 监制

- 担任整体音频策划，完成素材剪辑、配音编辑、声音设计等全流程工作；
- 协助脚本开发、设定听觉结构、参与配音选角与试音，录音现场监制声音表现效果；
- 强调节奏控制与声音层次划分，优化人物对白的听感清晰度与情绪渲染。